

IB_M PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK GURU SEKOLAH DASAR KELURAHAN TASIKMADU DAN KELURAHAN TUNJUNGSEKAR KOTAMADYA MALANG

Irmalia Suryani Faradisa, Febriana Santi W, Yuli Wahyuni

Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang

E-mail : irmaliafaradisa@fti.itn.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Bagi Masyarakat ini bertujuan untuk mengadakan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru-guru sekolah dasar di lingkungan Kelurahan Tasikmadu dan Kelurahan Tunjungsekar. Target khusus yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan guru-guru sekolah dasar di Kelurahan Tasikmadu dan Kelurahan Tunjungsekar dalam merancang dan membuat media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat meningkatkan efektifitas dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan penyerapan materi ajar siswa didik. Adapun perangkat lunak yang digunakan adalah Macromedia Flash 8. Tahapan kegiatan dimulai dengan pendaftaran peserta, dilanjutkan dengan penyampaian materi pengenalan komputer, proses instalasi perangkat lunak, dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai pengenalan Macromedia Flash, yang meliputi jendela kerja, Tool Box, Layer serta Simbol dan Library yang terdapat pada Macromedia Flash 8. Materi pembuatan dasar-dasar animasi meliputi elemen-elemen dasar animasi, Tween Motion, Tween Shape, Animasi Guide, Animasi Mask dan dasar-dasar pemrograman Action Script 2.0. Materi pembuatan cd tutorial interaktif meliputi elemen-elemen dasar dari tutorial interaktif, membuat layout, membuat menu, membuat text scrolling, membuat tampilan fullscreen, membuat tombol close, import file video, import file audio, import video/movie, membuat sound .swf, publish project dan membuat file autorun. Tahap terakhir adalah memberikan tugas mandiri membuat media pembelajaran kepada peserta sesuai dengan bidang ajar yang bersangkutan. Dalam pengerjaan tugas mandiri tersebut dilakukan pendampingan, mulai dari perancangan, pembuatan sampai dihasilkan sebuah tutorial interaktif sesuai dengan tugas yang diberikan.

Kata Kunci : pelatihan, media pembelajaran, tutorial interaktif

PENDAHULUAN

Seperti tertuang dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat 3, bahwa "Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menunjang tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia." Dan dijabarkan dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 yang menyebutkan, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan generasi bangsa yang dapat berkompetisi di dunia untuk menghadapi globalisasi. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan inovasi-inovasi didalam teknik mengajar, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Salah satu cara yang dapat digunakan adalah memanfaatkan teknologi informasi yang sudah berkembang pesat saat ini. Namun penggunaan teknologi informasi belum digunakan secara optimal, terutama di kalangan penyelenggara pendidikan dasar. Pada umumnya tenaga pengajar di sekolah dasar masih menggunakan bahan ajar konvensional yang kurang menarik bagi anak-anak. Proses belajar mengajar masih menggunakan papan tulis dan kapur untuk menyampaikan materi-materi pelajarannya.

Selain kondisi tersebut berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa bagi Masyarakat (PKMM), yang dilakukan di SD Tasikmadu 1 Malang pada tahun 2013 yaitu memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif, dimana salah satu anggota tim pelaksana merupakan dosen pembimbingnya, diperoleh hasil yang cukup baik, dapat dilihat dari hasil tugas mandiri yang diberikan yang memuaskan. Terdapat peningkatan kemampuan dari para guru yang sebelumnya belum mengenal tentang media pembelajaran berbasis multimedia, sampai dapat membuat sendiri media pembelajaran interaktif. Sehingga muncul ide untuk melanjutkan kegiatan ini untuk sekolah dasar- sekolah dasar yang lain di kelurahan Tasikmadu dan Kelurahan Tunjungsekar. Dengan harapan terdapat pemerataan kemampuan guru sekolah dasar di sekitar kampus, dalam hal membuat media pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan penyerapan materi dari siswa didik. Tenaga pengajar di SD Tasikmadu 2 adalah 18 orang dengan pendidikan sarjana pendidikan, sedangkan di SD Tunjungsekar 3 sebanyak 17 orang dengan pendidikan 16 sarjana pendidikan S1 dan 1 orang Magister Pendidikan. Rentang usia antara 25-50 tahun dengan prosentase usia produktif sebesar 80%, dengan semangat belajar yang masih tinggi sehingga memungkinkan untuk diadakan pelatihan ini. Berdasarkan hasil analisis dari keadaan yang ada dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi mitra adalah sebagai berikut: (1) Kurangnya pengetahuan tenaga pengajar dalam hal membuat media pembelajaran interaktif; (2) Kurangnya pemanfaatan laboratorium secara maksimal dan (3) Tenaga pengajar masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, yaitu menulis di papan dengan kapur tulis. Dari uraian permasalahan yang ada, dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana mengadakan kegiatan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan guru-guru sekolah dasar dalam membuat media pembelajaran yang interaktif.

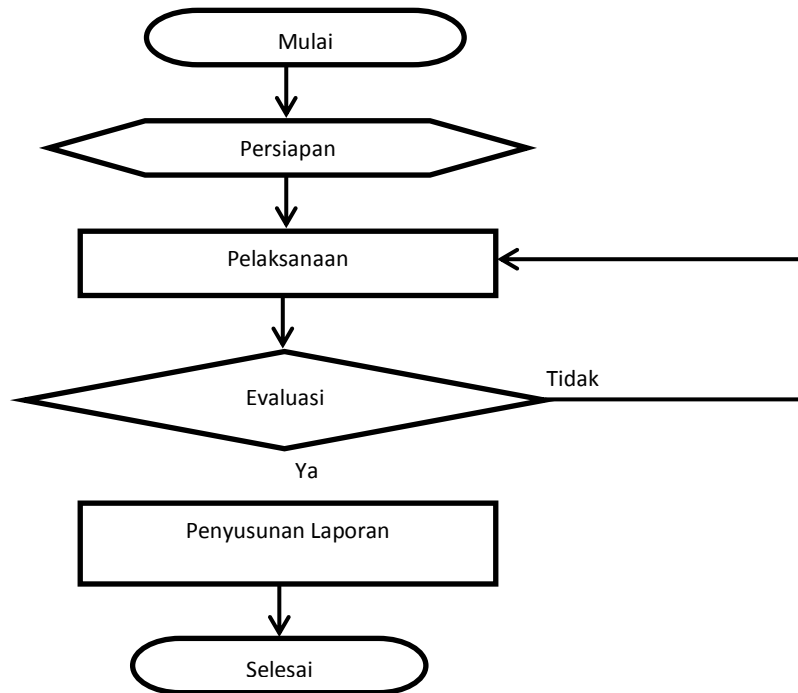
Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan ini adalah mengadakan kegiatan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif untuk guru sekolah dasar di Kelurahan Tasikmadu dan Kelurahan Tunjungsekar. Manfaat yang diharapkan dari pelatihan ini nantinya adalah: Untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan para guru sekolah dasar di Kelurahan Tasikmadu dan Kelurahan Tunjungsekar dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar.

Dampak Sosial yang diharapkan pada pelatihan ini dapat memberikan dorongan kepada guru sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuannya dalam membuat media pembelajaran sehingga proses transfer ilmu guru kepada murid akan lebih baik, dan dapat meningkatkan prestasi anak didik.

METODOLOGI

Flowchart Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, seperti ditunjukkan pada Gambar 1



Gambar. 1 Diaram Alir Pelaksanaan

Penjabaran Kegiatan

Tahapan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui beberapa tahapan, meliputi :

a. Persiapan

Tahap persiapan dilakukan beberapa kegiatan, yaitu :

- Survei tempat pelaksanaan kegiatan, dalam hal ini adalah SDN Tasikmadu 2 dan SDN Tunjungsekar 3 Malang.
- Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah yaitu Ibu Sri Supartini, Spd. dan Ibu Dra Anny Saidah. dengan tujuan untuk mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan oleh SDN Tasikmadu 2 Malang dan SDN Tunjungsekar 3 Malang berkaitan dengan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif.
- Pembuatan modul
Modul pelatihan dibagi menjadi tiga bagian sesuai dengan pelaksanaan kegiatan, meliputi materi pengenalan komputer dan instalasi perangkat lunak, pengenalan macromedia Flash, dasar-dasar animasi dan yang terakhir adalah pembuatan tutorial interaktif
- Instalasi Software Macromedia Flash 8

b. Pelaksanaan Kegiatan

Rencana pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi beberapa tahap, yang akan dibahas di bab selanjutnya.

c. Evaluasi

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan, sehingga dapat dilakukan penyempurnaan apabila ditemui kekurangan-kekurangannya.

Rancangan Evaluasi

Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif sesudah dilakukan pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan dua cara meliputi :

- a. Pemberian Tugas : membuat sebuah tutorial interaktif dengan topik sesuai dengan mata pelajaran yang di ampu oleh masing-masing peserta pelatihan dalam hal ini semua tenaga pengajar di SDN Tasikmadu 1 Malang dan SDN Tunjungsekar 3 Malang
- b. Kuisioner : dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari peserta pelatihan mengenai kegiatan ini, sehingga dapat diketahui apakah tujuan dari kegiatan ini sudah tercapai atau belum.
- c. Penyusunan Laporan

Penyusunan Laporan terbagi menjadi dua laporan kemajuan dan laporan hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Target Luaran

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan dalam proposal pengabdian kepada masyarakat IbM diharapkan dapat memberikan jasa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif. sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru-guru dalam proses belajar mengajar di SDN Tasikmadu 2 dan SDN Tunjungsekar 3 Malang.

Metode Pelaksanaan

Adapun Metode pelaksanaan pada Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu dengan metode transfer ilmu dari kami kepada pihak yang di suluh yaitu para bapak dan ibu guru.

Adapun metode pelaksanaan program adalah sebagai berikut :

a. Interview

Interview dilakukan pada tanggal 20- 24 April 2014 dengan Ibu Sri Hartini, Spd. Selaku kepala sekolah di SDN tasikmadu 2 dan Ibu Dra Ani Saida Selaku Kepala Sekolah SDN tunjungsekar 3 Malang.

Dan setelah melakukan koordinasi keduanya menyatakan bersedia kerjasama dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat IbM yang dilaksanakan pada tahun anggaran 2015

b. Studi Literatur

Mengadakan Studi literature tentang media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash adalah pengenalan macromedia flash 8 dan tutorial interaktif.

c. Persiapan

Adapun tahapan persiapan kegiatan-kegiatan seperti : melakukan survey terhadap dua sekolah tersebut. Mempersiapkan penginstalan software macromedia flash 8, mempersiapkan kuisioner yang diberikan diawal dan diakhir pertemuan pelatihan dan mempersiapkan pembuatan modul untuk pelatihan yang di berikan kepada bapak dan ibu guru pada dua sekolah tersebut.

d. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini dilakukan selama 4 bulan dengan .tempat pelaksanaan pengabdian yaitu di Sekolah Dasar Negeri Taksikmadu 2 dan SDN Tunjung sekar 3.

f. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash adalah sebagai berikut :

1. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dilaksanakan 6X pertemuan pada masing-masing sekolah yaitu, pada tanggal 4-5, 11-12, 18-19 Juni 2015, dan 23sd 29 Juni 2015, disesuaikan jadwal.
2. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif diikuti oleh 18 peserta guru di SDN Tasikmadu 2 dan 18 orang dari SDN Tunjungsekar 3 Kotamadya Malang
3. Modul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif berisikan 3 Bab. Bab pertama menjelaskan pengenalan macromedia flash, kedua menjelaskan animasi dasar, ketiga menjelaskan tutorial interaktif.

g. Evaluasi

Memberikan kuisioner sebelum dan setelah melaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif di awal dan di akhir pertemuan yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kompetensi atau kemampuan setiap guru di SDN Tasikmadu 2 dan SDN Tungsekar 3, dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash.

Ketercapaian Target Luaran

Adapun ketercapaian target luaran dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash dapat dilihat pada Tabel I. Target Luaran sebagai berikut:

Tabel I. Target Luaran

NO	Target	Prosentase	Keterangan
1	Terciptanya sebuah jasa pelatihan dan pendampingan media.	100%	Sudah dilakukan pelatihan
2	Terciptanya tutorial sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash pada setiap guru di SDN Tasikmadu 2 dan Tunjungsekar 3	50%	Sudah dilakukan pelatihan

Permasalahan dan Penyelesaian

a. Permasalahan Teknis

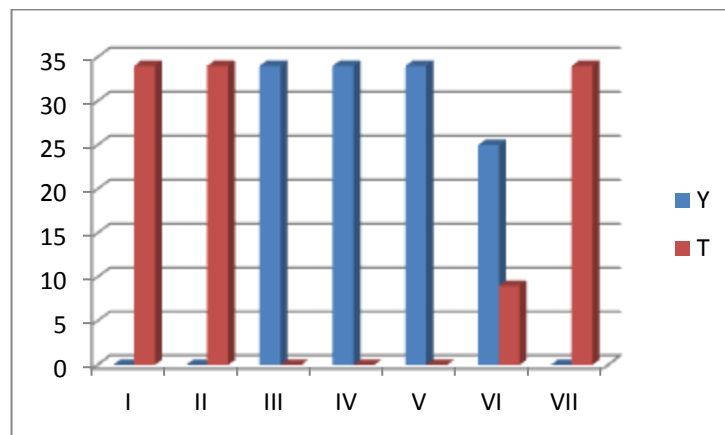
Adapun permasalahan yang ditemukan selama pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

adanya kesenjangan pengetahuan mengenai informasi teknologi terutama pada macromedia flash antar individu guru sehingga mengakibatkan waktu pelaksanaan pelatihan tidak sesuai dengan jadwal.

b. Penyelesaian Teknis

Adapun penyelesaian permasalahan pada saat pelaksanaan pelatihan sebagai berikut : memberikan tugas rumah sesuai dengan materi yang diberikan pada hari itu dengan harapan peserta pelatihan dapat memperdalam materi di rumah.

Hasil dari Quisioner



Gambar 2. Hasil Quisioner

Adapun pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pada kuisioner adalah sebagai berikut :

- I. Apakah peserta pernah menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash sebelumnya.
- II. Apakah peserta pernah membuat animasi atau media pembelajaran dengan perangkat lunak Macromedia Flash sebelumnya.
- III. Apakah menurut peserta pelatihan seperti ini diperlukan.
- IV. Apakah menurut peserta kemampuan membuat media pembelajaran interaktif diperlukan bagi setiap guru.
- V. Apakah menurut peserta kegiatan pelatihan ini memberikan manfaat bagi guru-guru Sekolah Dasar.
- VI. Apakah materi pelatihan cukup dan mudah dipahami oleh peserta sehingga dapat membuat media pembelajaran interaktif secara mandiri.
- VII. Apakah dengan adanya pelatihan ini mengganggu kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Dokumentasi



Gambar 4. Kegiatan Koordinasi dan Pembukaan Pelatihan



Gambar 5. Kegiatan Pelatihan

KESIMPULAN

Dari uraian dan pembahasan kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Peserta belum pernah mengenal perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran, sehingga diperlukan waktu yang lebih lama dari yang direncanakan.
2. Terdapat kesenjangan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi informasi pada peserta pelatihan, sehingga penyampaian materi disesuaikan dengan daya serap peserta pelatihan.

3. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini sangat bermanfaat dan sangat diperlukan bagi para guru terutama guru sekolah dasar, dalam rangka meningkatkan kemampuan membuat media pembelajaran interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayatullah, Priyanto,dkk,2011, Animasi Pendidikan Menggunakan Flash Membuat Presentasi Visualisasi Materi Pelajaran Lebih Menarik, Penerbit Informatika, Bandung.
- Nurtantio, Pulung dan Arry Maulana Syarif, 2013, Kreasikan Animasi-mu Dengan Adobe Flash Dalam Membuat Sistem Multimedia Indteraktif, Penerbit Andi, Yogyakarta.